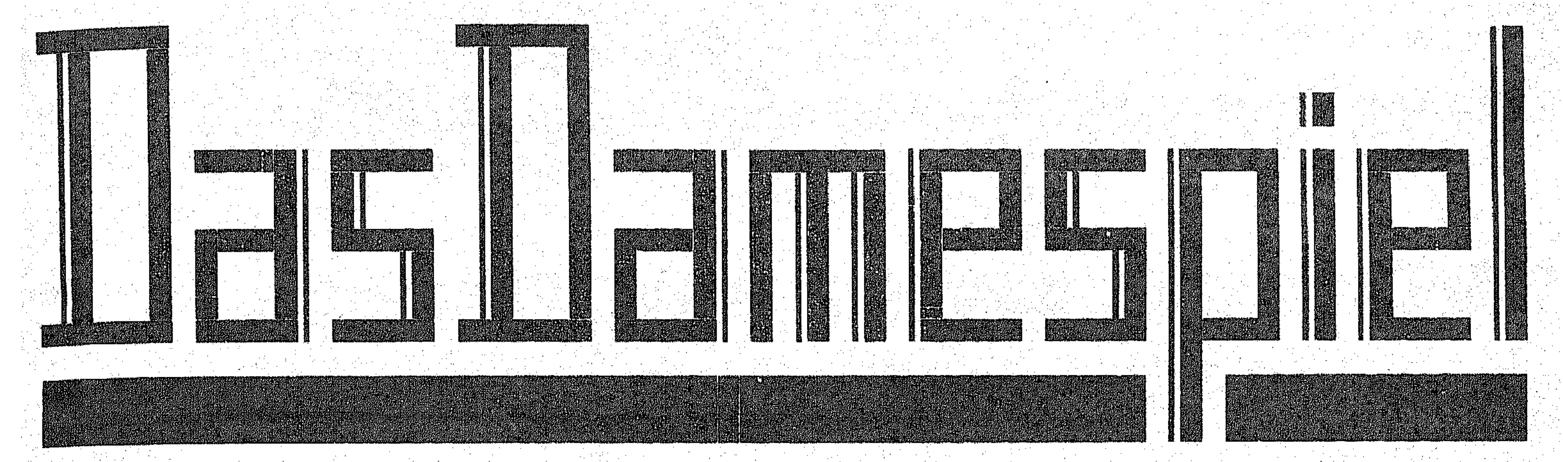
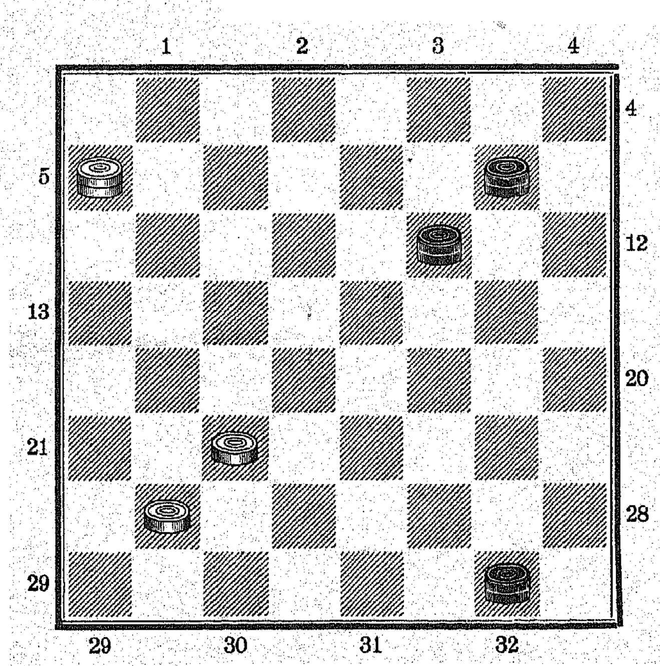


Monatsschrift zur Förderung des Damespiels

Hauptschriftleitung: Willi Schmidt, Hamburg-Altona, Neumühlen 28 • Zu beziehen durch alle Postämter, alle Buch- und Zeitschriften-Händler, sowie direkt vom Verlag „Das Damespiel", Stralsund, Postfach 88

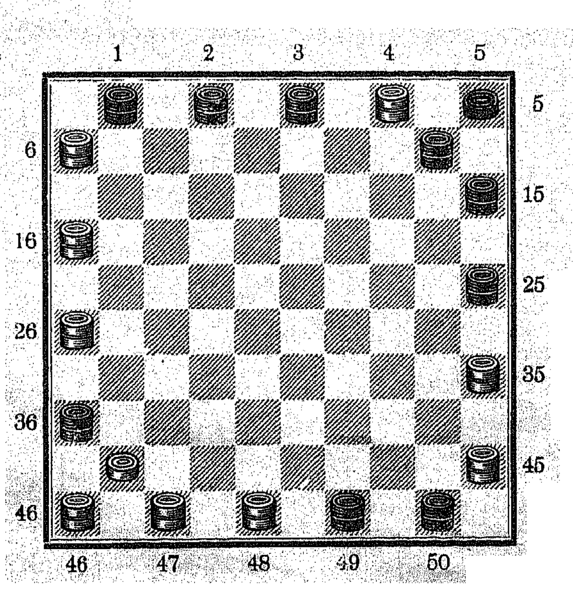
Nummer 2 **Stralsund, den 1. Februar 1933** **Jahrgang 1933**

Aufgabe Nr. 50
kleine internationale Dame



Weiß zieht an und gewinnt in 4 Zügen

Aufgabe Nr. 51
(Bourquin)
große internationale Dame



Weiß zieht an (41-37) und gewinnt

Einzelpreis 25 Pfg.

Das Damespiel

Monatsschrift zur Förderung des Damespiels

Amtliches Organ des Deutschen Dame-Bundes

Hauptschriftleitung: Willi Schmidt, Hamburg-Altona, Neumühlen 28 ● Zu beziehen durch alle Buch- und Zeit schriftenhändler, durch alle Postämter, sowie direkt vom Verlag „Das Damespiel" Stralsund, Postfach 88 Bezugspreis vierteljährlich durch die Post RM. 0.70 zuzüglich Bestellgeld, nach dem Auslande RM. 1.00

Nummer 2 **Stralsund, den 1. Februar** **Jahrgang 1933**

Aus der Geschichte des Damespiels

(Schluß)

Das Mittelalter hat uns nichts vermacht, das uns über die Geschichte des Damespiels während der langen Periode, die zwischen dem Sturz des römischen Reiches und der Neuzeit liegt, aufklären könnte. Es scheint, daß die Vervollkommnungen und die Fortschritte dieses Spiels eng mit der Zivilisation verbunden sind. Die Renaissance ist der Ausgangspunkt eines neuen Lebens und eines neuen Glanzes und in Bezug auf unseren Gegenstand ist es in dieser Zeit Frankreich, das hier an der Spitze steht. Es erhält in dieser Zeit eine Form und Prinzipien, die denen ähnlich sind, die wir unter dem Namen der internationalen Dame kennen und sie breiteten sich über ganz Europa aus. Das ist die glänzendste Periode der Geschichte des Damespiels.

Es bereitete in Frankreich sowohl dem Hofe als auch den Bürgern Vergnügen und es wird der Gegenstand eines solchen Eifers, daß es nach einem zeitgenössischen Autor keinen Menschen gab, seien es Könige, Fürsten, hohe Herren, Bürger, Soldaten oder Künstler, die es nicht spielten, daß es kaum Generäle und andere hohe Personen gab, die nicht ein Damebrett in ihren Equipagen mit sich führen ließen. Zum Beweise der Entwicklung, den der Geschmack an diesem Spiele durchgemacht hatte, spricht derselbe Autor von einem Damebrett aus weißem und gelbem Bernstein, das einen beträchtlichen künstlerischen Wert hatte und auf 30 000 Pfund geschätzt wurde.

Im 17. Jahrhundert erhebt sich das Damespiel zum Range einer Wissenschaft und die bedeutendsten Geister verschmähten es nicht, es wissenschaftlich zu beschreiben. 1668, unter der Regierung von Ludwig, dem XIV., einer Zeit, die unsterblich ist durch viele hervorragende Werke auf dem Gebiete der Künste und der Wissenschaft, erscheint die erste und die bedeutendste französische Abhandlung über das Damespiel, die von P. Malet, einem königlichen Ingenieur und Mathematikprofessor verfaßt ist und den Titel hat: „Damespiel mit sämtlichen Maximen und Regeln, sowohl allgemeinen als besonderen, die man beachten muß, um die Methode des guten Spiels zu begreifen." Es trägt den Nachsatz: „Den schönen und edelmütigen Damen gewidmet."

In dieser wirklich sehr interessanten Arbeit setzt dieser gelehrte Liebhaber, der ein guter Kenner des Spieles war und sehr viel Geist besaß, die Prinzipien, Regeln und Finessen des Spiels mit sämtlichen Details auseinander. Er nimmt außerdem eine Analyse sowohl des Dame- wie auch des Schachspiels vor und endet mit einer allgemeinen Aufzählung der Spiele, die in der Antike geschaffen und gespielt worden sind. Die unbestreitbare Autorität von Malet auf dem Gebiete des Damespiels, die Ausdehnung und die Tiefe seiner Untersuchungen haben aus dieser Abhandlung eine ebenso kostbare wie gesuchte Arbeit gemacht, sodaß sie allen Arbeiten, die später über dieses Spiel erschienen sind, zum Muster gedient hat. 50 Jahre später etwa 1727, ließ Quercetano die Egide de Pallas erscheinen, oder die Theorie und Praxis des französischen Damespiels, eine Arbeit, die er dem Maitre de Tout gewidmet hat, dem berühmten Spieler dieser Zeit.

Diese Abhandlung, die nicht so gut ist, wie die von Malet und ihr in vielen Beziehungen nachsteht, ist in zwei Hauptabschnitte eingeteilt. Der erste Teil, der ganz theoretisch ist, enthält die Elemente, die Prinzipien und Regeln des Spiels und einige Ratschläge. Der zweite Teil, der ganz praktisch gehalten ist, setzt sich aus 16 ganzen Partien zusammen und aus 24 Problemen oder bemerkenswerten Partienschlüssen. Quercetano schreibt die Erfindung des Damespieles dem Palamedes zu. Eine solche Behauptung liegt zu sehr auf dem Gebiete der bloßen Phantasie, um anders als eine historische Kuriosität angesehen zu werden.

In der heutigen Zeit steht das Damespiel außer in Frankreich, besonders in Holland, Belgien und England in großer Blüte. Hierüber werden wir im Laufe der Zeit eingehend berichten.

Lösungen

Lösung der Aufgabe Nr. 8

Mittel- und süddeutsche Spielart

	Weiß:	Schwarz:
1.	24 — 19	23 : 16
2.	17 — 14	26 : 10
3.	25 — 18	8 : 22
4.	31 : 20	4 — 8
5.	20 — 2	8 — 12
6.	2 — 20	12 — 16
7.	20 : 11	

Lösung der Aufgabe Nr. 9

Altdeutsche Spielart
(Draughts, Checkers)

	Schwarz:	Weiß:
1.	11 — 15	20 — 16
2.	3 — 7	16 — 12
3.	7 — 11	12 — 8
4.	15 — 18	22 : 15
5.	11 : 27 und muß gewinnen.	

Lösung der Aufgabe Nr. 10

	Schwarz:	Weiß:
1.	13 — 17	30 — 26
2.	5 — 9	12 — 8
3.	9 — 13	26 — 30
4.	17 — 22	8 — 4 D.
5.	13 — 17	4 — 8
6.	17 — 21	8 — 11
7.	22 — 25	11 — 15
8.	25 — 29 D.	15 — 18
9.	29 — 25	30 — 26 u. gewinnt.

Lösung der Aufgabe Nr. 11

	Weiß:	Schwarz:
1.	32 — 27	28 — 32
2.	27 — 24	19 : 28
3.	26 — 23	32 — 27
4.	23 : 32	

eine kleine entzückende Studie.

Lösung der Aufgabe Nr. 12

	Weiß:	Schwarz:
1.	7 — 10	15 — 19 das beste
2.	21 — 17	9 — 14 A
3.	10 — 15	14 : 21
4.	15 : 24	21 — 25

5. 24 — 27 und Weiß muß gewinnen, weil es die Opposition hat, z. B.

	25 — 30 D.
27 — 23	30 — 25
23 — 26	25 — 21
	oder 29 oder 30
26 — 22 und gewinnt	

oder

	25 — 29 D.
27 — 31	29 — 25
31 — 26	25 — 21
	oder 29 oder 30
26 — 22 und gewinnt.	

2.		A 9 — 13
3.	10 — 15	13 : 22

4. 15 : 24 und muß auch in dieser Stellung gewinnen, weil es die Opposition hat, z. B.

	22 — 26
24 — 27	26 — 30 D.
27 — 23	30 — 25
23 — 26	25 — 21
	oder 29 oder 30
26 — 22 und gewinnt,	

oder

	22 — 25
24 — 27	25 — 29 D.
27 — 31	29 — 25
31 — 26	25 — 21
	oder 29 oder 30
26 — 22 und gewinnt.	

Lösung der Aufgabe Nr. 13

	Weiß:	Schwarz:
1.	18 — 15	9 — 14 am besten
2.	26 — 22	14 — 18
3.	15 — 11	16 : 7 A
4.	22 : 15	7 — 2 oder 3
5.	15 — 10 oder 11 und gewinnt.	
3.		A 18 : 25
4.	11 : 20	25 — 29 od. 30 D

5. 20 — 24 und gewinnt hierdurch die Opposition und das Spiel.

Lösung der Aufgabe Nr. 14

kleine internationale Dame

	Weiß:	Schwarz:
1.	28 — 24	17 : 31
2.	19 — 15	18 : 11
3.	24 — 20	31 : 24
4.	20 : 27	11 — 16
5.	27 — 24	16 — 20
6.	24 — 19	20 — 24
7.	19 : 28	

Lösung der Aufgabe Nr. 15

	Weiß:	Schwarz:
1.	27 — 24	28 : 29
2.	8 — 4 D. und gewinnt.	

Lösung der Aufgabe Nr. 16

	Weiß:	Schwarz:
1.	32 — 27	14 : 32
2.	31 — 27	32 : 25
3.	29 : 22	6 — 9
4.	22 — 17 und gewinnt.	

Lösung der Aufgabe Nr. 17 (Umschlagseite)

	Weiß:	Schwarz:
1.	17 — 14	32 : 5
2.	22 — 18	5 : 32
3.	26 — 23	32 : 29
4.	21 — 17	13 : 22
5.	30 — 25	22 — 26
6.	31 : 22	

Lösung der Aufgabe Nr. 18 (Umschlagseite)

Große internationale Dame

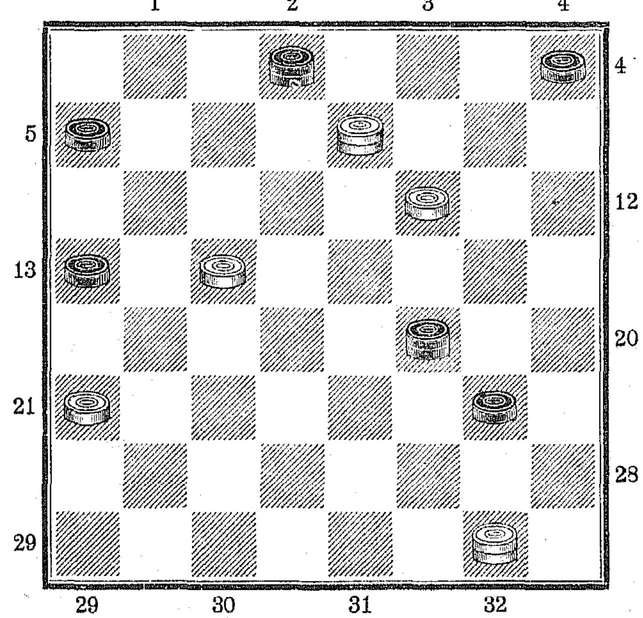
	Weiß:	Schwarz:
1.	29 — 23	20 : 38
2.	23 — 19	13 : 24
3.	28 — 22	27 : 18
4.	39 — 33	38 : 29
5.	34 : 5 D. und gewinnt.	

Die mittel- und süddeutsche Spielart

Die Steine gehen und schlagen nur vorwärts, die Dame schlägt beliebig weit, muß aber beim Schlagen auf dem Felde hinter dem zuletzt geschlagenen Stücke stehen bleiben.

Aufgabe Nr. 19
Willi Schmidt
(Urdruck)

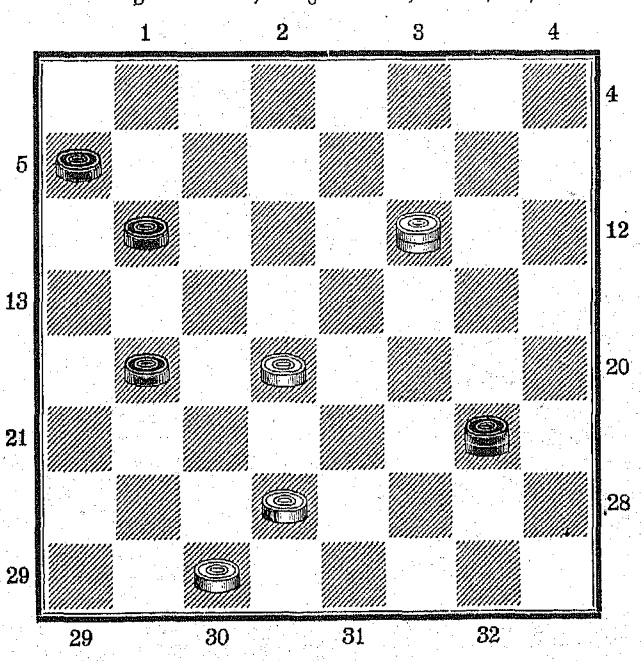
Stellung von Schwarz D. 2, D. 19, — 4, 5, 13, 24



Stellung von Weiß: D. 7, D. 32, — 11, 14, 21
Weiß zieht an und gewinnt in 6 Zügen.

Aufgabe Nr. 20
Willi Schmidt
(Urdruck)

Stellung von Schwarz: D. 24, — 5, 9, 17



Stellung von Weiß: D. 11, — 18, 26, 30
Weiß zieht an und gewinnt.

Aufgabe Nr. 21
Willi Schmidt

Stellung von Weiß: 18, 19, 21, 22, 27, 31
Stellung von Schwarz: D. 2, D. 3, — 5
Weiß gewinnt in 5 Zügen.

Aufgabe Nr. 22

Stellung von Weiß: D. 29, — 23, 32
Stellung von Schwarz: D. 7, D. 31, — 9
Weiß gewinnt in 3 Zügen.

Altdeutsche Spielart

(Draughts, Checkers)

Die Steine gehen und schlagen nur vorwärts, die Dame geht nur ein Feld vorwärts und rückwärts und schlägt auch entsprechend. In einem Zuge kann sie mehrere Stücke nur dann schlagen, wenn zwischen denselben nur ein leeres Feld liegt. Bei mehreren Schlagmöglichkeiten kann der Spieler die ihm genehme wählen, muß aber sämtliche Stücke, die in dem gewählten Zuge genommen werden können, schlagen.

Partie Nr. 8

	Weiß:	Schwarz:
1.	22 — 17	11 — 15
2.	23 — 19	8 — 11
3.	25 — 22	11 — 16
	siehe 1. und 4 Veränderung	
4.	24 — 20	16 : 23
5.	27 : 11	7 : 16
6.	20 : 11	3 — 8
7.	26 — 23	8 — 15
8.	23 — 18	15 — 19
9.	30 — 26	9 — 14
10.	18 : 9	5 : 14
11.	32 — 27	4 — 8
12.	27 — 24	12 — 16
13.	24 : 15	10 : 19
14.	17 : 10	6 : 15
15.	21 — 17	8 — 12
16.	31 — 27	1 — 6
17.	17 — 14	16 — 20
18.	27 — 23	15 — 18
19.	22 : 15	6 — 10
20.	23 : 16	12 : 19
21.	14 : 7	2 : 18

Die Spiele stehen gleich.

1. Veränderung:

	Weiß:	Schwarz:
3.		4 — 8
4.	29 — 25	9 — 13
	siehe 2. Veränderung	
5.	17 — 14	10 : 17
6.	19 : 10	7 : 14
	siehe 3. Veränderung	
7.	22 — 18	14 : 23
8.	21 : 14	11 — 16
9.	27 : 18	3 — 7
10.	24 — 20	16 — 19
11.	32 — 27	6 — 10
12.	25 — 21	10 : 17

13.	21 : 14	1 — 6
14.	27 — 24	19 — 23
15.	26 : 19	6 — 10
16.	30 — 26	10 : 17
17.	26 — 22	17 : 26
18.	31 : 22	2 — 6
19.	18 — 15	7 — 10
20.	20 — 16	10 — 14
21.	15 — 11	8 : 15
22.	19 : 1D.	12 : 19
23.	24 : 15	14 — 18
24.	1 — 6	

Die Spiele stehen gleich.

2. Veränderung:

	Weiß:	Schwarz:
4.		15 — 18
5.	22 : 15	11 : 18
6.	17 — 13	7 — 11
7.	19 — 15	10 : 19
8.	24 : 15	9 — 14
9.	26 — 22	6 — 9
10.	13 : 6	1 : 19
11.	22 : 15	11 : 18
12.	27 — 23	19 : 26
13.	31 : 15	5 — 9
14.	30 — 26	12 — 16
15.	26 — 23	16 — 19
16.	23 : 16	8 — 11
17.	15 : 8	3 : 19
18.	25 — 22	

Die Spiele stehen gleich.

3. Veränderung:

	Weiß:	Schwarz:
6.		6 : 15
7.	21 : 14	1 — 6
8.	24 — 19	15 : 24
9.	28 : 19	11 — 16
10.	14 — 10	6 : 24
11.	27 : 4D. und gewinnt.	

4. Veränderung:

	Weiß:	Schwarz:
3.		9 — 13
4.	17 — 14	10 : 17
5.	19 : 10	7 : 14
6.	29 — 25	2 — 7
7.	27 — 23	6 — 10
	siehe 5. Veränderung	
8.	31 — 27	4 — 8
9.	24 — 20	12 — 16
10.	27 — 24	8 — 12
11.	24 — 19	5 — 9
12.	19 — 15	10 : 19
13.	23 — 18	14 : 23
14.	21 : 5	7 — 10
15.	25 — 21	10 — 15
16.	28 — 24	19 : 28
17.	26 : 10	16 — 19
18.	21 — 17	

Die Spiele stehen gleich.

5. Veränderung:

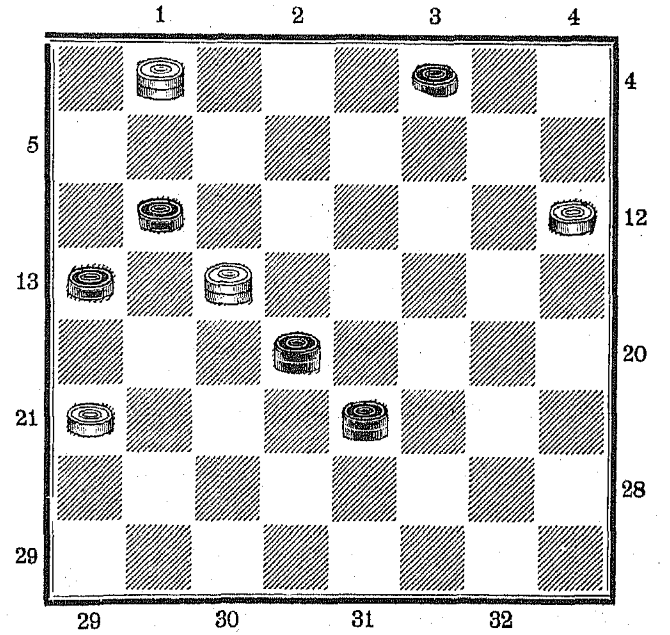
	Weiß:	Schwarz:
7.		11 — 16
8.	31 — 27	16 — 20
9.	23 — 18	14 : 23
10.	21 : 14	6 — 9
11.	27 : 18	20 : 27
12.	32 : 23	4 — 8
13.	23 — 19	8 — 11
14.	28 — 24	11 — 16
15.	24 — 20	16 : 23
16.	26 : 19	1 — 6
17.	25 — 21	6 — 10
18.	21 — 17	7 — 11
19.	14 : 7	3 : 10
20.	19 — 16	12 : 19
21.	17 — 14	10 : 26
22.	30 : 7	

Die Spiele stehen gleich.

Aufgabe Nr. 23

Sculthorpe

Stellung von Schwarz: D. 18, D. 23, — 3, 9, 13



Stellung von Weiß: D. 1, D. 14, — 12, 21

Schwarz zieht an und gewinnt.

Spielstellung:

Brooks

Stellung von Weiß: D. 22, D. 27, — 31

Stellung von Schwarz: D. 29, D. 32, — 25

Weiß zieht an und gewinnt.

Lösung:

	Weiß:	Schwarz:
1.	22 — 17	32 — 23
2.	31 — 26	23 — 30
3.	17 — 21 und gewinnt.	

Spielstellung:

Brooks

Stellung von Weiß: D. 10, — 26, 29

Stellung von Schwarz: D. 31, — 18, 13

Weiß zieht an und gewinnt.

Lösung:

	Weiß:	Schwarz:
1.	10 — 15	31 — 22
2.	29 — 25	
		22 — 29
3.	15 — 22 und gewinnt.	

Spielstellung:

Mulholland

Stellung von Weiß: D. 17, — 18

Stellung von Schwarz: D. 25, — 10

Weiß zieht an und gewinnt.

Lösung:

	Weiß:	Schwarz:
1.	17 — 21	25 — 22
2.	18 — 14 und gewinnt.	

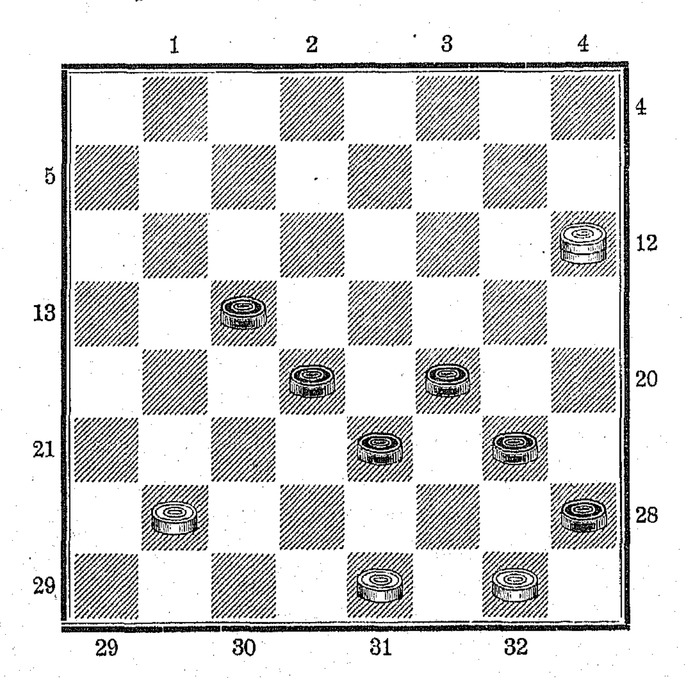
Die kleine internationale Dame

(64 feldrig)

Bei dieser Spielart gehen die Steine vorwärts, schlagen aber vorwärts und rückwärts. Die Dame zieht und schlägt vorwärts und rückwärts über beliebig viele Felder. Sie muß nicht auf dem Felde hinter dem zuletzt geschlagenen Stücke stehen bleiben.

Aufgabe Nr. 24

Stellung von Schwarz: 14, 18, 19, 23, 24, 28

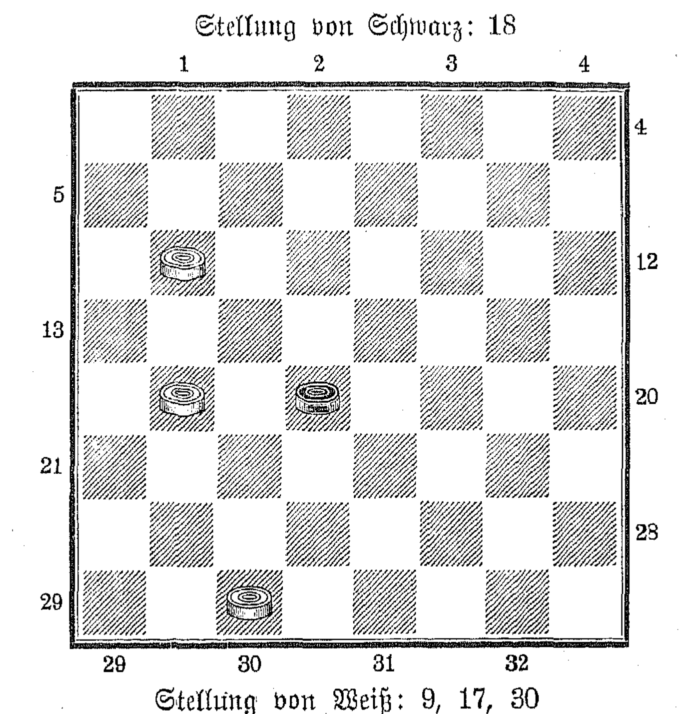


Stellung von Weiß: D. 12, — 25, 31, 32

Weiß zieht an und gewinnt.

Aufgabe Nr. 25

Stellung von Schwarz: 18



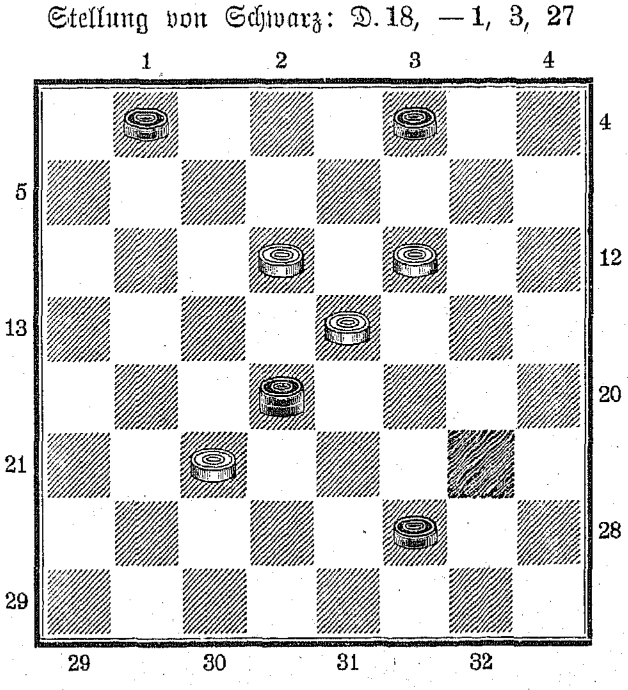
Stellung von Weiß: 9, 17, 30

Weiß zieht an und gewinnt mit dem 5. Zuge.

Aufgabe Nr. 26

Willi Schmidt

Stellung von Schwarz: D. 18, — 1, 3, 27



Stellung von Weiß: 10, 11, 15, 22

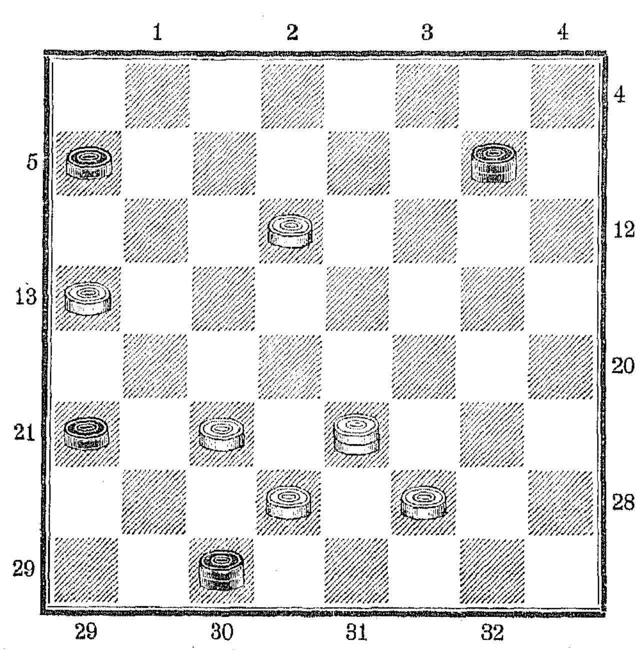
Weiß am Zuge gewinnt.

Spielen Sie jede Partie sorgfältig nach!

Aufgabe Nr. 27

Willi Schmidt

Stellung von Schwarz: D. 8, D. 30, — 5, 21



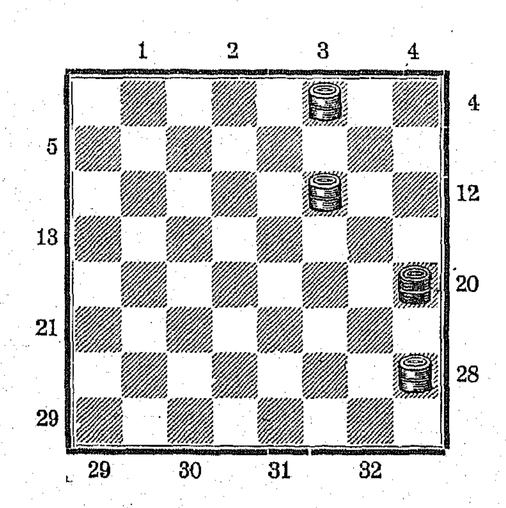
Stellung von Weiß: D. 23, — 10, 13, 22, 26, 27

Weiß zieht an und gewinnt in 5 Zügen.

Aufgabe Nr. 28

Willi Schmidt

Stellung von Schwarz: D. 20



Stellung von Weiß: D. 3, D. 11, D. 28

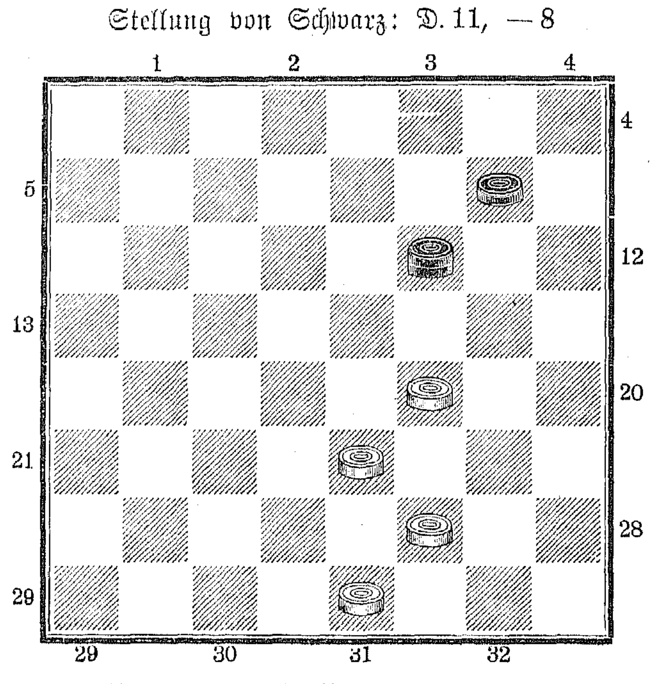
Weiß zieht an und gewinnt in 4 Zügen.

Die beiden folgenden Aufgaben sind etwas schwieriger zu lösen.

Aufgabe Nr. 29

Willi Schmidt

Stellung von Schwarz: D. 11, — 8



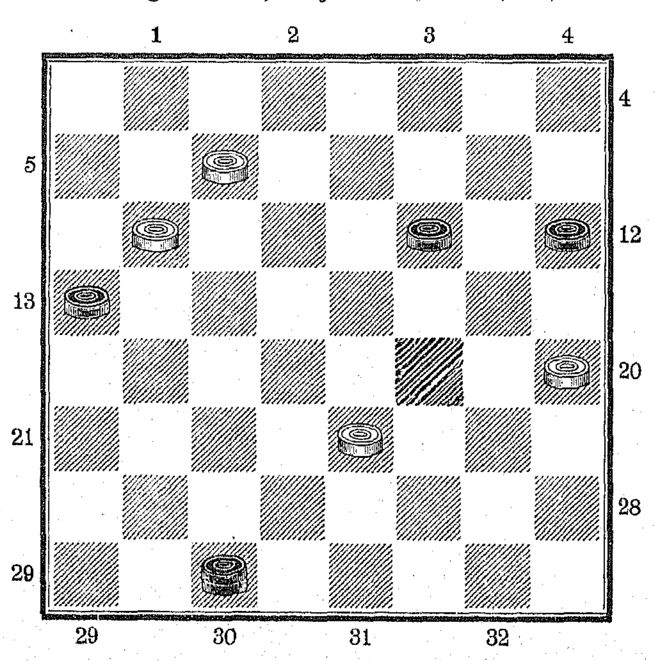
Stellung von Weiß: 19, 23, 27, 31

Weiß am Zuge gewinnt.

Aufgabe Nr. 30

Willi Schmidt

Stellung von Schwarz: D. 30, — 11, 12, 13



Stellung von Weiß: 6, 9, 20, 23

Weiß zieht an und gewinnt in 5 Zügen.

Aufgabe Nr. 31

Willi Schmidt

Stellung von Weiß: D. 1, D. 7, D. 10

Stellung von Schwarz: D. 27

Wie gewinnt Weiß am schnellsten?

Aufgabe Nr. 32

Willi Schmidt

Stellung von Weiß: 16, 17, 20
Stellung von Schwarz: 1, 4, 15

Weiß zieht an und gewinnt.

Aufgabe Nr. 33

Willi Schmidt

Stellung von Weiß: 10, 14, 17, 18, 22, 23, 26, 29, 31
Stellung von Schwarz: D. 13, D. 30, — 2, 5

Weiß zieht an und gewinnt, ohne zur Dame einzuziehen.

Aufgabe Nr. 34

Willi Schmidt

Stellung von Weiß: D. 1, D. 6, D. 9, — 14
Stellung von Schwarz: D. 21, — 5

Weiß zieht an und gewinnt in 4 Zügen. Es gibt auch eine Lösung in 7 Zügen.

Aufgabe Nr. 35

Willi Schmidt

Stellung von Weiß: D. 18, D. 22, D. 25
Stellung von Schwarz: D. 12

Wie gewinnt Weiß am schnellsten?

Aufgabe Nr. 36

Willi Schmidt

Stellung von Weiß: 12, 17, 26, 28, 30, 31, 32
Stellung von Schwarz: 10, 15, 16, 18, 19, 23

Weiß zieht an und gewinnt mit dem 8. Zuge.

Aufgabe Nr. 37

Willi Schmidt

Stellung von Weiß: D 5, D. 31, — 27
Stellung von Schwarz: D. 6, D. 7, — 15, 28

Weiß zieht an und gewinnt.

Aufgabe Nr. 38

Willi Schmidt

Stellung von Weiß: 15, 19, 24, 30
Stellung von Schwarz: 3, 12, 14, 21

Weiß zieht an und gewinnt.

Aufgabe Nr. 39

Willi Schmidt

Stellung von Weiß: 10, 12, 18, 26, 30
Stellung von Schwarz: 1, 3, 4, 9, 17

Weiß zieht an und gewinnt.

Aufgabe Nr. 40

Willi Schmidt

Stellung von Weiß: D. 22, — 16, 19, 25
Stellung von Schwarz: D. 28, — 4, 12

Weiß am Zuge gewinnt.

Aufgabe Nr. 41

Willi Schmidt

Stellung von Weiß: D. 12, D. 13, D. 25
Stellung von Schwarz: D. 7

Wie gewinnt Weiß am schnellsten?

Die große internationale Dame

(100 feldrig)

Die Regeln sind die gleichen wie die der kleinen internationalen Dame.

Aufgabe Nr. 42 Blonde

Stellung von Weiß: 21, 28, 36, 44, 49
Stellung von Schwarz: 7, 11, 12, 14, 24, 34

Weiß zieht an und gewinnt.

Aufgabe Nr. 43 Gregoire

Stellung von Weiß: 21, 32, 33, 38, 42
Stellung von Schwarz: 11, 20, 23, 44

Weiß zieht an und gewinnt.

Aufgabe Nr. 44 unbekannter Verfasser

Stellung von Weiß: D. 12, — 24, 29, 34
Stellung von Schwarz: D. 48, — 3, 10, 15, 25, 32

Weiß zieht an und gewinnt.

Aufgabe Nr. 45 Crassier

Stellung von Weiß: D. 43, — 9
Stellung von Schwarz: 31, 33

Weiß zieht an und gewinnt.

Partie Nr. 9

	Weiß: Herr Weiß	Schwarz: Herr Molimard
1.	31 — 27	18 — 23
2.	36 — 31	

wenn 37—31 33 : 24 34 : 23 / 23—29 20 : 29 19 : 26

2.		12 — 18
3.	33 — 28	17 — 21
4.	39 — 33	

wenn 31—26 26 : 17, 37 : 26 / 20—24 11—31 und Schwarz steht besser wegen des weißen Steines auf 26

4.		21 — 26
5.	44 — 39	7 — 12
6.	41 — 36	

um die gute Antwort von Schwarz 12 — 17 zu verhindern

6.		20 — 24

wenn 27—21 32 : 12 12 : 23 42 : 31 46 : 37 33 : 22 / 12—17 16 : 27 23—41 26 : 37 19 : 28 8—12 und Weiß gewinnt einen Stein

	Weiß	Schwarz
7.	34—30	14—20
8.	30—25	10—14 das Beste
9.	49—44	1—7
10.	47—41	4—10
11.	27—22	18 : 27
12.	31 : 22	12—18

wenn 11—17 6:17 17:28 / 22:11 28—22 33:22 mit einer besseren Stellung

	Weiß	Schwarz
13.	37—31	26 : 37
14.	42 : 31	18 : 27
15.	31 : 22	

wenn 32 : 21 38 : 27 / 23 : 32 7—12 mit einem großen Vorteil für Schwarz

	Weiß	Schwarz
15.		7—12
16.	41—37	12—18
17.	46—41 ausgezeichnete Antwort	
17.		18 : 27
18.	32 : 21	16 : 27
19.	37—32	11—16
20.	32 : 21	23 : 32

wenn 16:27 23:32 24:33 6—11 11—16 16:27 / 48—42 33—29 39:37 37—32 32:21
41—37 37—32 ausgeglichen / 2—7

	Weiß	Schwarz
21.	38 : 27	19—23
22.	41—37	

wenn 36—31, 25 : 34, 33 : 24, 34 : 23, 23 : 12 / 24—30, 23—29, 20 : 29, 13 : 18, 8 : 46 im Vorteil

	Weiß	Schwarz
22.		6—11
23.	37—31	24—30 sehr guter Tausch
24.	25 : 34	23—29
25.	34 : 23	13—18
26.	23 : 12	8 : 37
27.	43—38	14—19
28.	39—34	9—13

Es ist offensichtlich, daß wenn 38—32, 35 : 4 / 10—14, 37 : 30

	Weiß	Schwarz
29.	44—39	2—8

wenn 3—9, 16 : 27, 27 : 29, / 27—21, 38—32, 34 : 3 im Vorteil

	Weiß	Schwarz
30.	50—44	8—12
31.	33—28	12—18
32.	28—22	18—23

wenn 10—14, nach Belieben / 27—21 22 : 42 oder 21 : 41 und gewinnt 1 Stein

	Weiß	Schwarz
33.	34—30	10—14
34.	30—25	20—24

wenn 5—10 37 : 48 48 : 34 / 48—42 35—30 40 : 9 im Vorteil

	Weiß	Schwarz
35.	39—33	23—28
36.	44—39	28 : 17
37.	33—28	13—18

es ist offensichtlich, daß wenn 28—22 40 : 18 und / 17—21 21 : 34 Weiß gewinnt einen Stein

	Weiß	Schwarz
38.	38—33	18—23

Trotzdem Weiß einen Stein weniger hat, leistet es einen verzweifelten Widerstand, der aber keinen Erfolg hat, da Schwarz in fehlerloser Art spielt.

wenn 17—21 18 : 27 19 : 28 / 27—22 28—23 33 : 42 und gewinnt einen Stein

	Weiß	Schwarz
39.	27—22	

wenn 28—22 33 : 22 30—33 / 17 : 28 5—10 23—28 und Schwarz gewinnt einen Stein

	Weiß	Schwarz
39.		23 : 32
40.	22—18	17—21
41.	40—34	21—26

wenn 3—8 37 : 48 24 : 44 48 : 30 44 : 35 / 48—42 33—29 45 : 40 35 : 12 gibt große Remischancen

	Weiß	Schwarz
42.	45—40	26—31

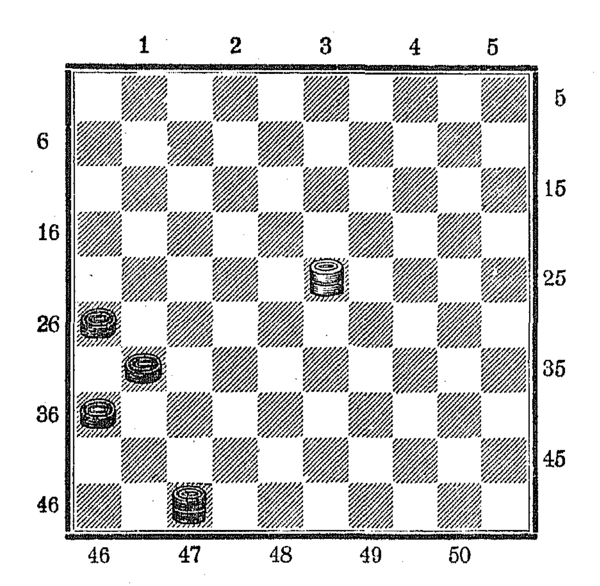
wenn 11—17 17 : 8 37 : 48 24 : 44 48 : 30 / 18—12 48—42 33—20 40 : 49 35 : 2 würde die Partie verlängern, aber der Verlust war während der ganzen Zeit für Weiß unvermeidlich

	Weiß	Schwarz
43.	36 : 38	37—41
44.	33—28	41—46
45.	38—32	16—21

Weiß gibt auf, denn der plötzliche Verlust ist nicht zu vermeiden

Wir bringen hier zwei interessante Stellungen:

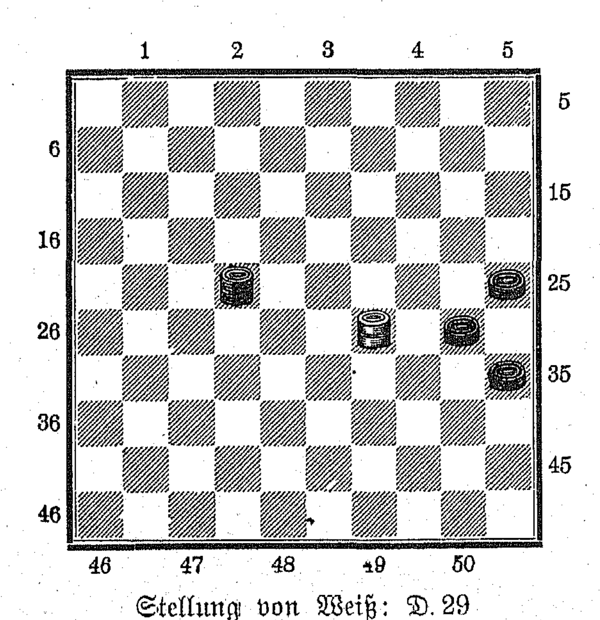
Stellung von Schwarz: D. 47, 26, 31, 36



Stellung von Weiß: D. 23

Trotz des Übergewichtes von 3 Steinen kann Schwarz in dieser Stellung nicht gewinnen, wenn Weiß seine Dame nur auf die Felder 5, 10, 41 und 46 stellt. Wenn Weiß eines der Felder der Mittellinie von 14 bis 32 besetzt, so findet Schwarz Gelegenheit, die Dame zu opfern und Weiß von der Mittellinie zu vertreiben. Schwarz kann dann sich nicht nur der Mittellinie bemächtigen, sondern bekommt bei richtigem Spiele auch 3 Damen und es muß dann gewinnen.

Stellung von Schwarz: D. 22, 25, 30, 35



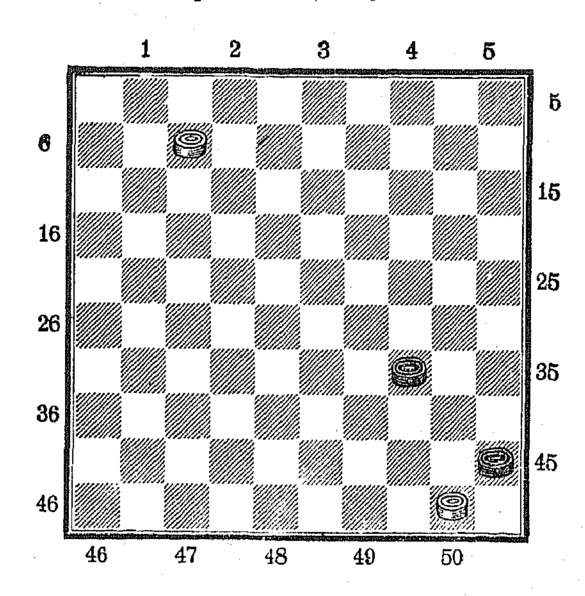
Stellung von Weiß: D. 29

Auch in dieser Stellung ist die Partie unentschieden, wenn Weiß die Linie 1 bis 45 behauptet und seine Dame auf 1 stellt, wenn Schwarz mit der seinigen nach 6 geht und ebenso auf 45, wenn Schwarz mit seiner Dame das Feld 50 besetzt. Sollte Schwarz, um zur Dame zu gelangen, den Stein auf 30 opfern, wenn die schwarze Dame auf 50 und die weiße Dame auf 45 steht, so setzt Weiß nach dem Schlagen des Steines 30, der bis 34 zog, die Dame auf 23, beherrscht somit die Mittellinie und Schwarz kann, selbst wenn es seine Steine zu Damen verwandelt, nicht gewinnen, wenn Weiß auf den beiden Schlußfeldern der Mittellinie, also 5 und 46, bleibt.

Aufgabe Nr. 46

Koch 1811

Stellung von Schwarz: 34, 45

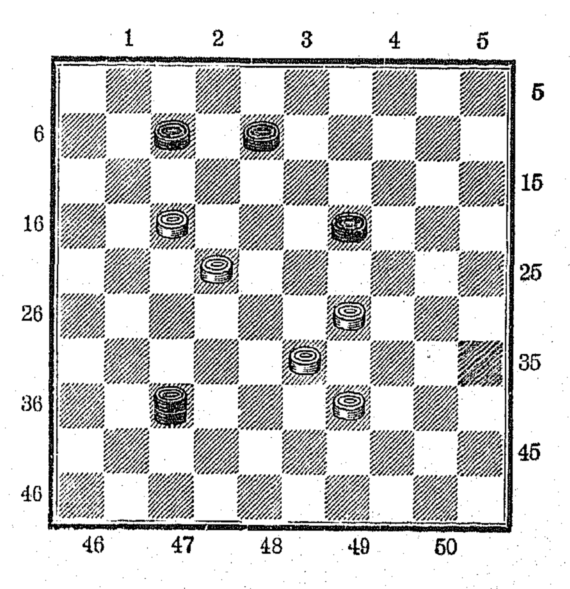


Stellung von Weiß: 7, 50

Weiß zieht an und gewinnt.

Aufgabe Nr. 47

Stellung von Schwarz: D. 37, 7, 8, 19

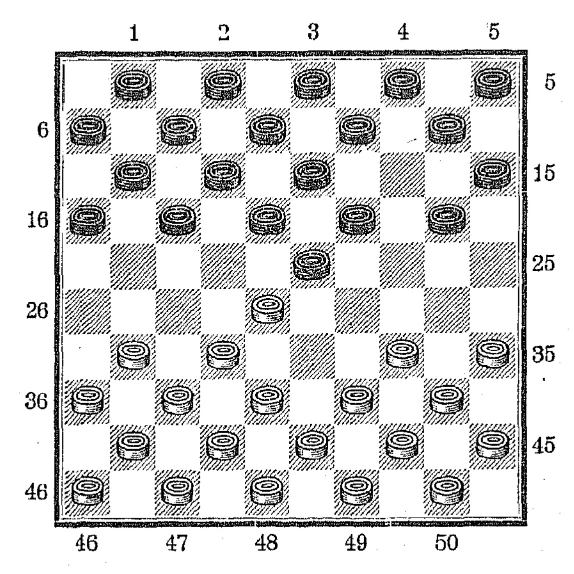


Stellung von Weiß: 17, 22, 29, 33, 39

Weiß zieht an und gewinnt

Aufgabe Nr. 48

Stellung von Schwarz: Grundstellung, Feld 14 ist leer, dafür steht auf 23 ein Stein, also hat Schwarz die Partie begonnen.



Stellung von Weiß: Grundstellung, der Stein 33 steht auf 28. Es sind folgende Züge gemacht worden:

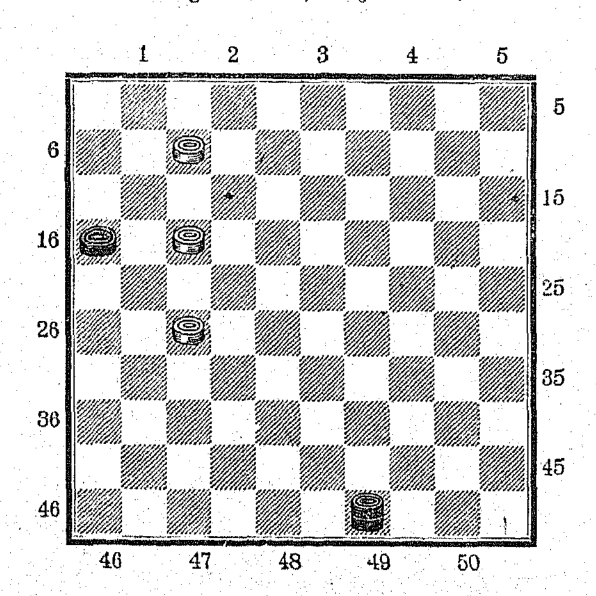
Schwarz:	Weiß:
19 — 23	33 — 28
14 — 19 (?)	

Dies ist ein Fehlzug. Weiß gewinnt hierdurch in 3 bezw. 4 Zügen zwei Steine. Es sind 2 Lösungen möglich. Man ersieht hieraus, daß im Damespiel schon die ersten Züge nicht ohne Überlegung gemacht werden dürfen.

Auflösung erfolgt in der nächsten Nummer.

Aufgabe Nr. 49

Stellung von Schwarz: D. 49, —16



Stellung von Weiß: 7, 17, 27

Weiß zieht an und gewinnt.

Auflösung in der nächsten Nummer.

Löser - Verzeichnis

Die Aufgabe Nr. 6 ist von den Herren Puschert und Hanig in Stettin richtig gelöst worden.

Die Namen der Löser der in Nr. 1/1933 erschienenen Aufgaben veröffentlichen wir in der nächsten Nummer.

Fernturniere

Um allen Damespielern, besonders den an kleineren Orten wohnhaften Gelegenheit zu geben, sich mit stärkeren Spielern zu messen, ist die Schriftleitung gern bereit, ein Fernturnier zu veranstalten. — Interessenten werden um Angabe ihrer genauen Adresse gebeten.

Briefkasten

K. M. Hamburg.

Das eingesandte Problem ist nicht korrekt. Die Lösung scheitert an dem Zuge 32 — 18. Wir bitten, die Aufgabe noch einmal durchzuarbeiten.

Paul F. Breslau.

Es freut uns, daß Sie Ihr Damespielturnier bald beendet haben. Berichten Sie uns bitte noch über den Ausgang.

W. K. Berlin.

Sie finden in der vorliegenden Nummer wieder Partien der großen internationalen Dame und auch einige Probleme. In Zukunft werden wir in jeder Nummer die große internationale Dame behandeln.

A. D. Potsdam.

Es freut uns, daß Sie an der Ihnen bisher völlig unbekannt gewesenen altdeutschen Spielart so großes Gefallen finden. Sie ist auch wirklich wert, die in Deutschland gepflegten so wenig interessanten Spielarten zu verdrängen.

Ludwig R. München.

Es ist uns nichts davon bekannt, daß eine Münchener Zeitung eine Damespielspalte eingerichtet hat. Wenn Sie und Ihre Freunde an Ihre Zeitung mit einem entsprechenden Wunsche herantreten, wird sie sich zur Einrichtung einer Damespielspalte bereit finden lassen. Im Interesse der Sache würden wir dies sehr begrüßen.

Amtliche Nachrichten des Deutschen Dame-Bundes

Geschäftsstelle: Stettin, Friedenstr. 2 (Puschert)

1. Die Jahreshauptversammlung des Deutschen Dame-Bundes findet statt am Sonntag, dem 12. Februar 1933, vormittags 10 Uhr, im Parkhaus-Stettin.
2. Dem Verein für Bewegungsspiele von 1908 e. V. zu Stettin (Brettspiel-Abteilung) wird die Genehmigung zur Austragung der 1. Stettiner Meisterschaft im März 1933 erteilt.
3. Der geschäftsführende Bundesvorstand ist mit der Ausarbeitung der Bundessatzung, der Spielregeln sowie der Wettkampfbestimmungen beschäftigt. Vorschläge sind angenehm und werden erbeten.
4. Der Bund nimmt nicht allein Vereine, sondern auch Einzelpersonen auf. Anmeldungen sind erwünscht.

Deutscher Dame-Bund

Der Vorstand:

gez.: Hanig. gez.: Puschert.

Vereinsnachrichten

V. f. B. Brettspiel-Abteilung, Stettin. Leiter: Herbert Puschert, Friedenstraße 2.

Unsere Abteilung spielt jeden Mittwoch abend im Parkhaus. Schach- und Dame-Spieler sind herzlichst willkommen.

Im März veranstalten wir die

1. Stettiner Meisterschaft.

Rege Beteiligung wird erwartet. H. P.

Auslandsnachrichten

Holland.

Die holländische Meisterschaft 1933.

Der holländische Damebund berichtet, daß der Kampf um die Meisterschaft von Holland des Jahres 1933 im Februar und März gespielt werden wird. Der Meldeschluß war am 20. Januar, das Meldegeld 10 hfl., die vor dem Beginn der ersten Partie gezahlt werden müssen. Gespielt wird Sonnabend nachmittag.

Die Meisterschaft von Südholland.

Der jährliche Wettstreit um die Meisterschaft von Südholland ist beendet. Nach spannendem Kampfe gewann Herr C. Janneman aus Rotterdam mit 10 Punkten vor A. Jacobs, 9 Punkte, und Herrn C. R. Tijbout, 8 Punkte.

Die Provinzmeisterschaft von Brabant.

Der Wettstreit um die Meisterschaft von Brabant endigte mit einem Siege des Herrn G. Beest, Breda, mit 6 gewonnenen und 2 unentschiedenen Partien.

Frankreich.

Neue französische Damezeitung.

Seit dem 1. Oktober 1932 erscheint eine neue französische Damezeitung unter dem Titel: „La Revue Française du Jeu de Dames" in Lille.

England.

Der kürzliche Wettkampf zwischen den Grafschaften Leicestershire und Nottinghamshire zeitigte folgendes

Ergebnis:

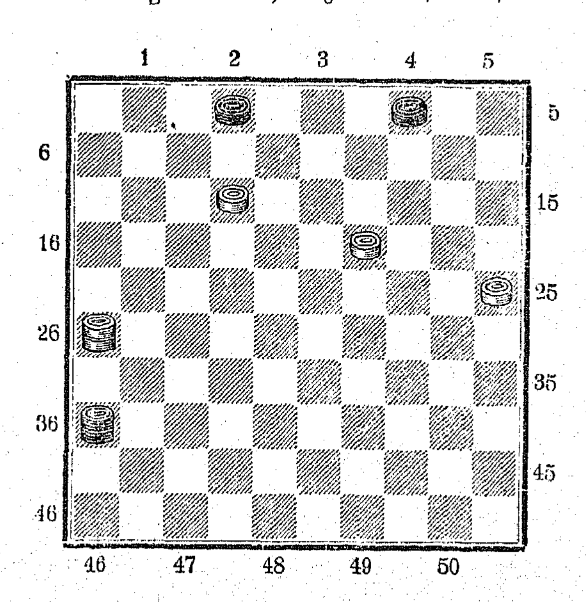
Gewonnen		Unentschieden		Gewonnen
0	C. Warburton	1	A. Chamkins	1
0	J. E. Hirst	2	E. W. Ransom	0
0	W. H. Sharpe	1	H. Morris	0
0	J. H. Clarke	0	J. Kenny	2
1	J. Sinclair	1	A. Taylor (Senr.)	0
1	J. E. Willday	1	T. H. Weeldon	0
1	W. Hartopp	0	A. Taylor (Junr.)	1
1	J. A. Stevens	1	A. T. Bailey	0
1	E. Shelton	0	H. Barrow	1
2	W. J. Daykin	0	E. Lymbery	0

Amerika.

Es wird uns mitgeteilt, daß Herr Newell Banks bei seinem Besuche von Nescopeck und Berwick am 8. Nov. 2 Simultanvorstellungen gab und 40 Partien Dame und 8 Partien Schach spielte. Herr Banks gewann 38 Damepartien und 7 Schachpartien. Die andern drei Partien wurden unentschieden. Ein Herr Slade machte die beiden Damepartien unentschieden.

Spielstellung:

Stellung von Schwarz: D. 36, —2, 4



Stellung von Weiß: D. 26, —12, 19, 25

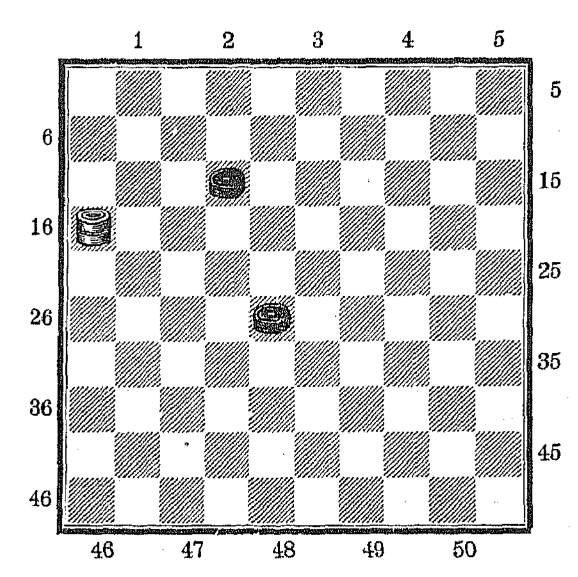
Weiß zieht an und gewinnt.

Lösung:

Weiß:	Schwarz:
19 — 13	36 — 9
12 — 8	2 — 13
26 — 3 und gewinnt.	

Spielstellung:

Stellung von Schwarz: 12, 28



Stellung von Weiß: D. 16

Weiß zieht an und gewinnt.

Lösung:

Weiß:	Schwarz:
16 — 38	12 — 17 A
38 — 49	28 — 33
49 — 43	17 — 22
43 — 16 und gewinnt.	
	A 12 — 18
38 — 20	28 — 32
20 — 9	18 — 23
9 — 20 und gewinnt.	

Spielstellung:

Stellung von Weiß: D. 47, — 25, 26, 36, 41

Stellung von Schwarz: 5, 15, 17, 28

Weiß zieht an und gewinnt.

Lösung:

Weiß:	Schwarz:
47 — 24	17 — 22
26 — 21	5 — 10
25 — 20 und gewinnt.	

Spielstellung:

Stellung von Weiß: D. 8, — 26, 27, 38, 49

Stellung von Schwarz: 11, 16, 29, 45

Weiß zieht an und gewinnt.

Lösung:

Weiß:	Schwarz:
38 — 33	29 — 38
49 — 43	38 — 49
8 — 3	49 — 21
26 — 6 und gewinnt.	

Spielstellung:

Stellung von Weiß: D. 21, — 29, 30, 35, 49

Stellung von Schwarz: 5, 9, 15, 20, 42

Weiß zieht an und gewinnt.

Lösung:

Weiß:	Schwarz:
21 — 26	42 — 47 A
26 — 3	47 — 24
3 — 25 und gewinnt.	
	A 42 — 48
29 — 23	48 — 25
26 — 48	20 — 24
23 — 19	24 — 13
35 — 30 und gewinnt.	

Spielstellung:

Stellung von Weiß: D. 25, — 23, 35, 38, 41

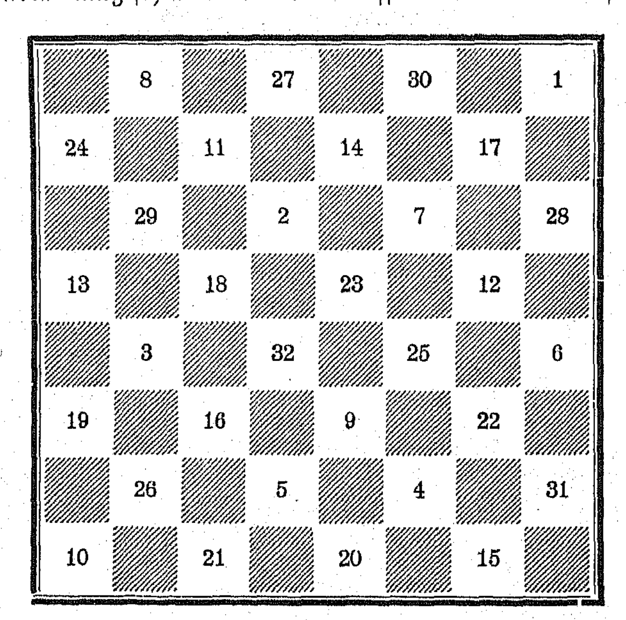
Stellung von Schwarz: 2, 6, 7, 10, 15, 24, 27, 31

Weiß zieht an und gewinnt.

Lösung:

Weiß:	Schwarz:
25 — 48	31 — 36
23 — 18	36 — 47
48 — 30	47 — 12
30 — 5 und gewinnt.	

Wir entnehmen einer amerikanischen Zeitung, daß Herr W. F. Mottier, El Campo Texas U.S.A. folgendes magisches Damebrett aufstellte:



Jede senkrechte und wagerechte Reihe ergibt die Zahl 66.

Verantwortlicher Schriftleiter: Willi Schmidt, Hamburg-Altona Neumühlen 28. Druck und Verlag: Vossische Buchdruckerei und Verlagsanstalt, Stralsund, Postfach 88

Allgemeine Grundregeln

Es ist selbstverständlich unmöglich, nach allen in Deutschland üblichen Spielregeln Partien, Probleme und Endspiele an dieser Stelle erscheinen zu lassen. Wir müssen deshalb einige Grundregeln für die Partien und Probleme, die wir bringen werden, hiermit festlegen und wir bitten unsere verehrlichen Leserinnen und Leser, dies zu beachten:

Hat ein Spieler mehrere Schlagmöglichkeiten, so muß er die wählen, bei der er die meisten Stücke (Steine oder Damen) schlagen kann.

Wenn eine Dame und ein Stein gleichviel Stücke schlagen können, so muß die Dame zuerst schlagen.

Kann ein Stein mehr Stücke schlagen als die Dame, so muß er, und nicht die Dame, schlagen.

Eine Dame darf beim Schlagen wohl mehrere Male im selben Zuge über dasselbe leere Feld ziehen, aber nicht zum zweiten Male über das Feld eines im selben Zuge bereits geschlagenen Stückes und sie darf auch dieses nicht besetzen.

Das „Blasen" oder „Pusten" eines Stückes wegen Übersehens einer Schlagmöglichkeit hat keine Berechtigung. Sollte wirklich einmal von einem Spieler übersehen werden zu schlagen, so muß er hierauf aufmerksam gemacht werden.

Der Spieler, der seine Steine verloren hat oder nicht mehr ziehen kann, hat das Spiel verloren.

Außer bei der altdeutschen Spielart (Draughts, Checkers) beginnt Weiß das Spiel.

Nur bei der altdeutschen Spielart (Draughts, Checkers) kann bei mehreren Schlagmöglichkeiten jeder Spieler die ihm genehme wählen, muß aber sämtliche Stücke, die in dem gewählten Zuge genommen werden können, schlagen.

Bezeichnung der Spielfelder

Es wird in sämtlichen Spielarten außer der altdeutschen (Draughts, Checkers) auf den schwarzen Feldern gespielt. Das Brett legt man so hin, daß jeder Spieler unten links ein schwarzes Feld hat. Die schwarzen Spielfelder bezeichnet man mit Nummern und zwar das erste schwarze Feld in der obersten Reihe von Weiß aus gesehen mit Nr. 1, das zweite schwarze Feld mit Nr. 2 usw. Die große Diagonale besteht also aus den Feldern von oben rechts ab gerechnet: 4, 8, 11, 15, 18, 22, 25, 29.

In der altdeutschen Spielart (Draughts, Checkers) spielt man auf den weißen Feldern. Man hat also dann von Weiß aus gesehen in der linken unteren Ecke ein weißes Feld und das oberste weiße Feld trägt die Nr. 1. Die große Diagonale besteht somit aus acht weißen Feldern, die die oben genannten Nummern tragen.

* * *

Wir empfehlen unseren Lesern, sich zur Erleichterung des Nachspielens der Partien und des Lösens der Aufgaben ein Spielbrett aus Pappe anzufertigen und die dunklen Felder entsprechend zu nummerieren, vorteilhaft in der oberen linken Ecke eines jeden Spielfeldes. Es ist nicht notwendig, die dunklen Felder mit Tinte oder Wasserfarbe auszutuschen. Das Schraffieren mit einem Buntstift genügt.

Ein großes Viel schafft erst die Macht!

Seit der Gründung des Deutschen Dame-Bundes sind erst einige Monate vergangen. Dennoch zeigt die Bearbeitung des Schriftwechsels, der weit entfernte Ortschaften erreicht, daß bereits **wichtige Hauptfäden über das Reich gesponnen** sind. Wenn auch somit einige notwendige Hauptstützpunkte etappenmäßig erobert sind, so darf nicht übersehen werden, daß noch viele, viele Nebenfäden dazu gehören, das große Netz des Bundes erst zu schaffen und zu festigen. Gewiß ist vielen Familien und manchem Kaffeehausbesucher schon damit gedient, die sorgfältig zusammengestellte Bundeszeitung zu lesen und die Entwicklung des Bundes interessiert zu verfolgen. Der Bewegung ist aber erst damit gedient, wenn viele Vereine an allen größeren Orten des Reiches entstehen und Anschluß im Deutschen Dame-Bund gefunden haben. Nicht die Arbeit einzelner soll das große Werk schaffen, sondern nur die Mitarbeit vieler Vereine gibt erst der Bewegung die Gewalt und Stoßkraft, die sie zur Weiterentwicklung dringend bedarf. Wir rufen daher auf

Ortsvereine zu bilden

und sich uns anzuschließen. Der unterzeichnete Vorstand gibt gern Richtlinien zur Bildung solcher Vereine ab, wenn sich interessierte Herren mit uns in Verbindung setzen. Sicherlich wird mancher Gastwirt oder Kaffeehausbesitzer die Bildung der Vereine in seinem eigenen Interesse anregen und unterstützen. Es ist aber erforderlich, daß überall die größte Eile angewandt wird, damit zum kommenden Bundestag dem ganzen Gebilde schon eine größere Grundlage gegeben ist. Nur das heißgeschmiedete Eisen läßt sich so formen, wie es die Vorkämpfer dieser Bewegung wünschen und erhoffen. . . . .

Deutscher Dame-Bund

Der Vorsitzende: gez. Hanig :: Der Schriftführer: gez. Puschert

Geschäftsstelle: H. Puschert, Stettin, Friedenstraße 2